

# NEM JÁTÉK - AZ ONLIVE SZERZŐI JOGI SZEMPONTBÓL

UJHELYI DÁVID

A szerzői jogban mára nemzetközi szinten is egyértelművé vált a legális alternatívák kiemelkedő jelentősége. Ezért is öröndetes minden olyan online szolgáltatás megjelenése, amely reális lehetőséget nyújt a szerzői alkotásoknak a digitális kor változásaihoz igazodó módon történő élvezetére.

A szolgáltatását a számítógépes játékok jövőjeként reklámozó OnLive<sup>1</sup> a *cloud computing*<sup>2</sup> egy speciális formájaként, *cloud gaming*-ként azonosítja magát. Működésének lényege, hogy ahelyett, hogy a felhasználó telepítené saját merevlemezére a programot, majd onnan futtatná azt, ezek a lépések a szolgáltatás nyújtójának szerverein történnek meg. Ennek megfelelően a szolgáltatás igénybe vevője csupán egy interneten keresztül közvetített *stream*-képet kap az általa kiválasztott programról.



Már pusztán gyakorlati szempontból is fontos megjegyezni, hogy a szolgáltatás segítségével megkerülhető a mindenkoron legmagasabb színvonalú hardware-konfiguráció szükségessége a felhasználó oldalán, lehetőség nyílik arra, hogy a fogyasztó kipróbálhassa az általa választott programot – egy 30 perces próbajáték keretében –, és értelemszerűen az adathordozókkal sem kell bajlódni. Továbbá elmondható, hogy a cég több égető problémára is reagált, így a napjaink játékosai szokásaira jellemző *casual gaming*, vagyis alkalmi játékosok elterjedésének tényére, az egyes platformok közötti interkompatibilitás áthidalásának szükségességére, és a legális alternatívákra mutató igényekre. Érdekes szempont, hogy valamilyen szinten a szolgáltatás kiküszöbölheti a használt játékok kereskedelmével<sup>3</sup> kapcsolatos jogi problémákat, hiszen ha nincs adathordozó a játékos kezében, akkor azt nem is tudja a másodlagos forgalom tárgyává tenni.

Ám gyakorlati hátrányok is megfogalmazhatóak, mint például az, hogy egyelőre csak az Egyesült Államokból és Kanadából lehetséges a fizetés – bár ez a szemfülesek számára megkerülhető akadály –, továbbá egyes termékek árai csupán minimálisan, vagy egyáltalán nem térnek el a bolti áraktól, ami a digitális disztribúció esetén abszolút elmaradott, de sajnálatosan általános jelenség. Továbbá a szolgáltatás nem képes kielégíteni az ún. *hardcore gamer*-ek, vagyis a komolyabb játékosok minden igényét. Hátrányára írható még, hogy annak ellenére, hogy rendelkezésre áll, az OnLive sem használja ki a p2p-protokoll előnyeit.

Mindezeknél sokkal fontosabb a szolgáltatás jogi minősítése. Annak ellenére, hogy egyelőre csak angolszász jogterületen elérhető, és abban bízva, hogy a jövőben hazánkban is

---

<sup>1</sup> [www.onlive.com](http://www.onlive.com).

<sup>2</sup> Megközelítő definícióját ld.: NICOLE OZER - CHRIS CONLE: Cloud computing: Storm warning for privacy?, *ACLU of Northern California*, 2010., p. 5., továbbá WILLIAM JEREMY ROBISON: Free at What Cost?: Cloud Computing Privacy Under the Stored Communications Act, *Georgetown Law Journal*, Vol. 98, No. 4, 2010. p. 1197-1203.

<sup>3</sup> Erről ld. még: CHUKWUYERE EBERE IZUOGU: Exhaustion of Rights and the Resale of Used Software Licenses: The State of Play in Germany and the United Kingdom, *Streamsowers & Kohn*, 2010.

bevezetésre kerül, kíséreljük meg a jogi minősítést a nemzeti jogunk szerint. Mivel a játékszoftverek túlnyomó részt munkaviszonyban készülnek, így a szerzői jogok jogosultja hazánkban a munkáltató<sup>4</sup> – esetünkben olyan nagy gyártók is, mint az EA, vagy a Blizzard –, aki átadással megszerzi a szerzői jogok teljességét. A jogosult ezek után egy felhasználási szerződéssel (*license*) ad engedélyt a szükséges jogok kereskedelmére az OnLive-nak, és a jogok gyakorlására a felhasználónak, mely engedély alapját képező szerződés a felhasználó oldalán megköthető akár ráutaló magatartással is – az OnLive pedig *Click-on licensing*<sup>5</sup> módszert használ.

Az aktuális felhasználás több szerzői jogot is érint, így a személyhez fűződő jogok közül a mű nyilvánosságra hozatalának jogát, a vagyoni jogok közül pedig a többszörözés jogát.<sup>6</sup> (A terjesztés joga itt nem jön számításba, ugyanis az valamilyen materiális adathordozót feltételez.) Bár mindezekhez az OnLive megfelelő engedélyekkel rendelkezik, említést kell még tenni két járulékos kérdésről: a kompatibilitásról és az ideiglenes többszörözésről. A kompatibilitással kapcsolatban a szerzői jogi törvény is engedékenyen fogalmaz, miszerint „*A szerző engedélye nem szükséges a kód olyan többszörözéséhez vagy fordításához, amely elengedhetetlen az önállóan megalkotott szoftvernek más szoftverekkel való együttes működtetéséhez szükséges információ megszerzése érdekében...*”. Ez esetünkben különösen fontos, hiszen a szolgáltatás nyújtója egyszerre több platformon (PC, okostelefon, táblagép, TV) is elérhetővé teszi a játékokat, amihez minden bizonnyal szükséges azok hozzáigazítása az aktuális rendszerhez – még *streaming* esetében is. Az ideiglenes többszörözés<sup>7</sup> kérdése szintén kulcsfontosságú, hiszen a felhasználó a gépén meghatározott ideig – mintegy bérleti jelleggel – jogot szerez arra, hogy az általa kiválasztott játék egy példányát távolról irányítsa, illetve képet kapjon a távoli szerveren történő eseményekből. Mindezek a képek *streaming*<sup>8</sup> formában érkeznek el hozzá, de ezeket az adatokat csupán ideiglenes jelleggel tárolja, ez pedig szabad felhasználásnak minősül, ahol a jogosult sem engedélyre, sem pedig díjra nem jogosult.

Összefoglalva elmondhatjuk, hogy az OnLive annak ellenére, hogy bizonyos hiányosságai – így elsősorban az egyenként árult digitális példányok ára – talán visszasziaszthatják a felhasználókat, aktuális problémák sorára reagáló, hosszú távon is működőképes szolgáltatás, amely nem csak a játékok disztribúciójában, de mint legális alternatíva, a szerzői jogban is kiemelkedő szerepet játszhat.

---

<sup>4</sup> Szjt. 58.§. (4) bek.

<sup>5</sup> TATTAY LEVENTE – PINTZ GYÖRGY – POGÁCSÁS ANETT: Szellemi alkotások joga, *Szent István társulat*, 2011., p.114.

<sup>6</sup> Szjt. 10. és 18. §§.

<sup>7</sup> Szjt. 35.§. (6). bek.

<sup>8</sup> A fogalom definícióját ld. MEZEI PÉTER – NÉMETH LÁSZLÓ – BÉKÉS GERGELY – MUNKÁCSI PÉTER: Empirikus felmérés a 2010-es Labdarúgó Világbajnokság streaming és torrent oldalakon való követéséről, p. 5., elérhető: <http://goo.gl/MzPgb>.